

**ANALISIS RESEPSI SUBSCRIBER YOUTUBE WINDAH BASUDARA  
PADA KONTEN GAMING SIMULATOR**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas Akademik  
Dan Memenuhi Syarat Mencapai Gelar Sarjana Strata-1  
Program Studi Ilmu Komunikasi



Oleh :

Reza Nalendra  
NBI. 1151900329

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA  
2024**

**ANALISIS RESEPSI SUBSCRIBER YOUTUBE WINDAH BASUDARA  
PADA KONTEN GAMING SIMULATOR**

**SKRIPSI**

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas Akademik  
Dan Memenuhi Syarat Mencapai Gelar Sarjana Strata-1  
Program Studi Ilmu Komunikasi**



**Oleh :**

**Reza Nalendra**  
**NBI. 1151900329**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA**

**2024**

**TANDA PERSETUJUAN SKRIPSI**

**Nama : Reza Nalendra**

**NPM : 1151900329**

**Judul : ANALISIS RESEPSI SUBSCRIBER YOUTUBE WINDAH BASUDARA PADA KONTEN GAMING SIMULATOR**

**Mengetahui,  
Dekan**

**Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya**

**Dr. Dra. Ayun Maduwinarti, M.P  
NPP. 20120870103**

**Surabaya, 3 Januari 2024**

**Disetujui oleh  
Dosen Pembimbing 1**

**Drs. Jupriano, M. Si  
NPP. 20610960474**

**TANDA PENGESAHAN SKRIPSI**

**Dipertahankan di depan Sidang Dewan Penguji Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, dan diterima untuk memenuhi syarat guna memperoleh Gelar Sarjana pada tanggal 3 Januari 2024:**

**Dosen Penguji:**

1. **Drs. Jupriono, M.Si  
Ketua**
2. **Novan Andrianto, S.I.Kom., M.I.Kom  
Anggota I**
3. **Drs. Edy Sudaryanto, M.I.Kom  
Anggota II**

**Dekan  
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya**

**Dr. Dra. Ayun Maduwiharti, M.P**

**NPP. 20120870103**

## **SURAT PERNYATAAN KEASLIAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Reza Nalendra  
NBI : 1151900329  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Judul Skripsi : Analisis Resepsi Subscriber Youtube Windah  
Basudara pada Konten Gaming Simulator

Menyatakan bahwa:

1. Skripsi yang saya buat adalah benar-benar karya ilmiah saya sendiri atas bimbingan dari dosen pembimbing, bukan hasil dari plagiat dari karya ilmiah orang lain yang telah dipublikasikan dan/atau karya ilmiah orang lain yang digunakan untuk memperoleh gelar akademik tertentu.
2. Jika saya mengambil, mengutip, atau menulis sebagian dari karya ilmiah orang lain tersebut akan mencantumkan sumber dan mencantumkan dalam Daftar Pustaka.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh dan atas kesadaran yang sesadar-sadarnya. Apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi.

Surabaya, 3 Januari 2023  
Yang Membuat Pernyataan



Reza Nalendra



UNIVERSITAS  
17 AGUSTUS 1945  
SURABAYA

BADAN PERPUSTAKAAN  
Jl. SEMOLOWARU 45 SURABAYA  
TELP. 031 593 1800 (Ext. 311)  
e-mail : [perpus@untag-sby.ac.id](mailto:perpus@untag-sby.ac.id)

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai Civitas Akademik Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Reza Nalendra  
NBI/NPM : 1151900329  
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Jenis Karya : Skripsi

Demi perkembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Badan Perpustakaan Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya *Hak Bebas Royalti Noneklusif (Nonexclusive Royalty - Free Right)*, atas karya saya yang berjudul :

**"Analisis Resepsi Subscriber Youtube Windah Basudara pada Konten Gaming Simulator"**

Dengan *Hak Bebas Royalti Noneklusif (Nonexclusive Royalty - Free Right)*, Badan Perpustakaan Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya berhak menyimpan, mengalihkan media atau memformatkan, mengolah dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, mempublikasikan karya ilmiah saya selama tetap tercantum.

Dibuat di : Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya  
Pada tanggal : 15 Januari 2024

Yang menyatakan,

1000  
SEPUJUH RIBU RUPIAH  
TEL. 20  
METER  
TEMPEL  
50851AKX741705159  
**REZA NALENDRA**

## **MOTTO**

“Percaya dengan proses dan potensi diri sendiri”

## ABSTRAK

Media Sosial merupakan sebuah wadah interaksi sosial digital yang tidak asing lagi di kalangan masyarakat pada umumnya, karena bisa mencakup semua informasi yang sangat luas. Penelitian ini mengkaji tentang Persepsi subscriber dari salah satu Youtuber gaming di Indonesia yaitu Windah Basudara terhadap konten gaming simulator yang dimainkan pada kanal youtube miliknya. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan teori analisis resepsi milik Stuart Hall, yang berfokus terhadap 3 aspek yaitu bahasa, konten, penampilan dan pembawaan. Windah Basudara merupakan Youtuber Gaming dengan 12 juta Subscriber dan memiliki lebih dari total 4.717 ribu konten gaming dan terus bertambah hingga penelitian ini dilakukan. Dalam hal ini menunjukkan bahwa konten gaming yang dibawakan oleh Windah Basudara berhasil, karena dalam banyaknya jumlah game yang sering dibawakannya, konten game simulator yang dibawakan juga dapat dimengerti oleh para Subscriber Windah Basudara. Karena dari hasil wawancara terhadap informan menunjukkan hasil *dominant-position* yang berarti dari ketiga informan tersebut setuju dengan konten game simulator yang dimainkan oleh Windah Basudara.

**Kata Kunci:** Analisis Resepsi, Konten Gaming, Windah Basudara, Youtuber Gaming



## ABSTRACT

*Social Media is a forum for digital social interaction that is familiar to the public in general, because it can cover all very broad information. Study that examines the subscriber perception of one of the gaming YouTubers in Indonesia, Windah Basudara, towards the gaming simulator content played on his Youtube channel. This research uses qualitative methods with Stuart Hall's reception analysis theory approach, which focuses on 3 aspects, namely language, content, appearance and attitude. Windah Basudara is a Gaming Youtuber with 12 million subscribers and has more than a total of 4,717 thousand gaming content and continues to grow until this research is conducted. In this case, it shows that the gaming content presented by Windah Basudara is successful, because in the large number of games he often hosts, the simulator game content presented can also be understood by Windah Basudara Subscribers. Because the results of interviews with informants show dominant-position results, which means that the three informants agree with the content of the simulator game played by Windah Basudara.*

*Keywords: Gaming Content, Reseption Analysis, Windah Basudara, Youtuber Gaming*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan berkah dan rahmat karunianya kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan skripsi berjudul “**Analisis Resepsi Subscriber Youtube Windah Basudara pada Konten Gaming Simulator**”.

Tujuan penulisan skripsi ini untuk memenuhi syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Komunikasi (S.I.Kom) bagi mahasiswa program studi S-1 di program studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh sebab itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak yang terkait demi kesempurnaan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidaklah mungkin dapat terselesaikan tanpa adanya dukungan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Mulyanto Nugroho, MM., CMA., CPAI selaku Rektor Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
2. Ibu Dr. Dra. Ayun Maduwinarti, MP, selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
3. Bapak Drs. Jupriono, M.Si selaku dosen pembimbing pertama, yang telah membimbing, memberikan arahan serta solusi selama pengerjaan skripsi.
4. Bapak Muchammad Rizqi, S.I Kom., M.Med.Kom, selaku pembimbing kedua, yang telah membimbing selama pengerjaan skripsi dan juga memberikan arahan serta solusi penyempurnaan yang baik selama pengerjaan skripsi.
5. Dosen program studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Terutama dosen konsentrasi *New Media* yang sudah memberikan waktu mengajar dan ilmunya kepada penulis sebagai mahasiswa di Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
6. Jajaran akademik, kemahasiswaan, perpustakaan, dan staf tata usaha Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya yang telah membantu proses administrasi
7. Keluarga, terutama kedua orang tua saya yang selalu mendukung selama jalannya perkuliahan hingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Teman-teman yang juga selalu ada untuk mendukung dan membantu selama perjalanan kuliah
9. Diri saya sendiri karena sudah dapat bertahan dan bisa menyelesaikan tugas

akhir ini dengan rasa bangga dan bersyukur.

Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua dan menjadi bahan masukan dalam dunia komunikasi.

Surabaya, 3 Januari 2024



Reza Nalendra

1151900329

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN COVER</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PESRSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>LEMBAR PUBLIKASI</b> .....	<b>iv</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Fokus Penelitian .....	3
1.3 Pertanyaan Penelitian .....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>5</b>
2.1 Penelitian Terdahulu .....	5
2.1.1 Hasil Penelitian .....	5
2.1.2 Critical Review.....	6
2.2 Landasan Teori.....	8
2.2.1 Analisis Resepsi.....	8
2.3 Kerangka Konseptual .....	10
2.3.1 Media baru.....	10
2.3.2 Media Sosial.....	11
2.3.3 Youtube.....	11
2.4 Kerangka Pemikiran.....	13
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>15</b>
3.1 Pendekatan Penelitian.....	15
3.2 Jenis Penelitian .....	15
3.3 Subjek dan Objek Penelitian .....	15

3.4 Metode Pengumpulan Data.....	16
3.4.1 Jenis Data (Primer dan Sekunder) .....	16
3.4.2 Teknik Pengumpulan Data.....	17
3.5 Teknik Analisis Data .....	17
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN .....</b>	<b>19</b>
4.1 Deskripsi Objek Penelitian .....	19
4.1.1 Profil Windah Basudara .....	19
4.1.2 Profil Kanal Youtube .....	21
4.2 Analisis Data .....	23
4.3 Pembahasan .....	28
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>29</b>
5.1 Kesimpulan.....	29
5.2 Rekomendasi .....	29
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>31</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>33</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Hasil Penelitian Terdahulu .....	5
Tabel 3.1 Kriteria informan.....	16
Tabel 4.1 Analisis Data .....	23

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Data Pengguna Youtube .....	2
Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pemikiran .....	13
Gambar 4.1 Profil Youtube Windah Basudara .....	21
Gambar 4..2 Konten-konten Youtube Windah Basudara .....	22

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Guide Interview .....	33
Lampiran 2. Bukti Wawancara.....	34
Lampiran 3. Kartu Bimbingan .....	37
Lampiran 4. Lembar Revisi.....	39
Lampiran 5. Surat keterangan Hasil Turnitin.....	42